

АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ

РУКОВОДСТВО

СОДЕРЖАНИЕ

Системные требования 4
Установка игры 4
Удаление игры 4
Настройка игры 5
Одиночная игра 5
Создание профиля игрока 5
Кампания 6
Миссии 7
Сражение 7
Загрузка 7
Сетевая игра 7
Интернет 8
Настройки 8
Введение 9
Горячие клавиши 9
Игровой интерфейс 10
Интерфейс воинов 12
Информация о воинах 12
Интерфейс героев 13
Интерфейс зданий 13
Панорамный вид 14
Цели миссии 15
Помощь 15
Система получения опыта 16
Получение опыта воинами 16
Опыт отрядов 16
Опыт героев (в кампаниях) 16
Сражения, одиночные миссии и многопользовательские игры 17
Пауза 17
Одиночная игра 18
Кампания 18
Как начать кампанию 18
Как начать одиночную миссию 19
Как начать сражение 19
Игра на случайной карте 19

Выбор нации 19
Выбор карты 19
Стартовые настройки 19
Юниты 21
Выбор и движение юнитов 21
Военные юниты 23
Отряды 24
Командование отрядами 24
Преимущества отрядов 25
Опыт и боевой дух 25
Сетевая игра 26
Создание сетевой игры и подключение к ней 26
Новости и события 27
Список игроков 27
Настройка игры 27
Счет очков игры 28
Стабильность соединения 29
Сохранение и загрузка сетевых игр 29
Игра в Интернете 29

ВНИМАНИЕ, ПРИЗЫ!

Спасибо за покупку лицензионной версии игры «Александр»!
В благодарность компания GSC World Publishing приглашает Вас принять участие в розыгрыше первоклассных призов. Станьте участниками акции и получите возможность выиграть:

- **19″ TFT МОНИТОР SAMSUNG**
- **ОДИН ИЗ ТРЕХ 4МП ЦИФРОВЫХ ФОТОАППАРАТОВ**
- **ОДИН ИЗ ШЕСТИ FLASH MP3 ПЛЕЕРОВ**

Чтобы принять участие в акции, достаточно заполнить регистрационную карточку, вложенную в коробку с игрой, и выслать ее по адресу: «Мир Игр», а\я № 247, г. Киев, 04210, Украина.
В розыгрыше призов участвуют все карточки, полученные нами до 25 апреля 2005 г. Результаты розыгрыша будут опубликованы 25 мая на официальном сайте компании GSC Game World (www.gsc-game.com).

Внимание! Все, приславшие регистрационную карточку до 1 февраля, смогут выиграть одну из 20 копий ожидаемой стратегии «Казаки 2: Наполеоновские войны». Список счастливчиков будет опубликован 14 февраля 2005 г. на официальном сайте компании GSC Game World (www.gsc-game.com).

Призы победителям будут высланы почтой.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА: Windows® 98/2000/ME/XP (XP желательно)

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon™, Pentium® 1,5 ГГц (желательно 2 ГГц)

RAM: 512 Мб

ВИДЕО КАРТА: 64 Мб DirectX® 8.1-совместимая видео карта (желательно со 128 Мб видеопамяти); см. список поддерживаемых видеокарт*

ЗВУКОВАЯ КАРТА: DirectX 8.1-совместимая звуковая карта

DIRECTX VERSION: DirectX 8.1 или выше

CD-ROM: 12x CD-ROM

МЕСТО НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ: 2 Гб свободно

ПОДДЕРЖИВАЕМАЯ ПЕРИФЕРИЯ: Windows-совместимые мышь и клавиатура

СЕТЕВАЯ ИГРА: соединение с Интернетом

*ВИДЕОКАРТЫ, ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ НА МОМЕНТ ВЫПУСКА:
Семейство видеокарт NVIDIA® GeForce™ 3/4/FX/6
(за исключением GeForce4 MX)
Семейство ATI® Radeon™ 8500/9000/X
Matrox Parhelia™

Версии данных карт для портативных компьютеров поддерживаются не в полном объеме. Новейший список всех поддерживаемых чипсетов вы можете найти в FAQ по данной игре на сайте http://support.ubi.com или заглянув в readme-файл на диске с игрой.

Внимание! Игра содержит в себе технологии, предназначенные для защиты ее от копирования, которые могут вызвать сбои при работе с некоторыми дисковыми и виртуальными приводами.

УСТАНОВКА ИГРЫ

Для установки вставьте диск с игрой в устройство чтения дисков (CD- или DVD-привод). При включенной функции автозапуска установка игры начнется автоматически; при отключенной необходимо дважды щелкнуть левой клавишей мыши

по иконке CD-ROM в меню Мой компьютер. Выберите файл setup.exe и два раза щелкните по нему, чтобы активизировать процесс установки. Следуйте указаниям программы установки, чтобы успешно завершить установку игры на ваш компьютер.

УДАЛЕНИЕ ИГРЫ

Чтобы удалить игру с вашего компьютера, в меню Пуск выберите пункт Удаление игры. Далее следуйте указаниям программы удаления, чтобы успешно завершить процесс.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Для запуска игры дважды щелкните левой клавишей мыши по иконке на Рабочем столе или один раз по иконке в меню Пуск. После вступительного ролика вы попадаете в Главное меню, где сможете выбрать одиночную игру, сетевую игру или игру в Интернете, получить доступ к бонусам, изменить установки либо выйти из программы.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Чтобы выйти в меню одиночной игры, в главном меню выберите пункт Одиночная игра. В нем вы сможете выбрать такие режимы игры: Кампания, одиночные Миссии и Сражение или изменить профиль игрока. Отсюда также можно вернуться в главное меню.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.



СОЗДАНИЕ ПРОФИЛЯ ИГРОКА

Выберите пункт Изменить в меню одиночной игры, чтобы создать свой собственный профиль и начать новую кампанию. Помните, что изменение профиля игрока удаляет все данные о вашей текущей игре.



КАМПАНИЯ

Выберите пункт Кампания в меню одиночной игры, чтобы зайти в меню кампании и выбрать одну из четырех возможных кампаний: Александр Великий, Персия, Индия, Египет.

Внимание! Три последние кампании станут доступными для прохождения только после завершения кампании за Александра.

При выборе кампании вы начнете игру с первой миссии, если играете впервые, либо автоматически начнете играть с этапа, на котором закончили в прошлый раз. Новая миссия становится доступной только в случае удачного завершения предыдущей. В начале каждой миссии можно выбрать уровень сложности игры: эта опция позволит вам настроить уровень сложности миссий в рамках одной кампании. Одну и ту же миссию можно переигрывать несколько раз; в этом случае показатели опыта и навыков героя будут возвращены к тому уровню очков, который был в начале данной миссии.



МИССИИ

Выберите пункт Миссии в меню одиночной игры, чтобы играть в одиночные миссии, не связанные ни с одной из кампаний.

СРАЖЕНИЕ



Выберите пункт Сражение в меню одиночной игры, чтобы выйти в меню сражений. Здесь можно задать желаемые параметры для случайно генерируемой карты или играть на за-

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

ранее под-готовленных картах. Для каждой игры будет создана новая карта, которая генерируется случайным образом.

ЗАГРУЗКА

Чтобы загрузить сохраненную игру, выберите пункт Загрузить в меню Одиночная игра.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Чтобы перейти в меню сетевой игры, выберите пункт Играть по сети в главном меню. Здесь вы сможете присоединиться к идущей по локальной сети игре или же создать собственную игру. Чтобы присоединиться к игре, выберите игру из списка и нажмите Присоединиться. Чтобы создать новую игру, выберите Создать. Чтобы вернуться в главное меню, выберите пункт Вернуться.



ИНТЕРНЕТ

Чтобы зайти в меню игры через Интернет, в главном меню выберите пункт Интернет. Чтобы вернуться в главное меню, щелкните Вернуться.



НАСТРОЙКИ

Чтобы получить доступ к установкам игры, выберите пункт Настройки в главном меню или же нажмите во время игры кнопку F12 и выберите пункт Настройки. Это позволит установить разрешение экрана, качество анимации, качество теней, скорость скроллинга, громкость музыкального сопровождения и звука. Здесь же можно задействовать или отключить огонь по своим (стрелковые юниты будут попадать по своим, если те встанут у них на пути).



ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc. Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3. Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

ВВЕДЕНИЕ

Игра перенесет вас в древние времена – времена эпических битв и амбициозных владык, стремительных полководческих карьер и ужасающих поражений. Один человек сумел покорить практически всю Ойкумену, объединить народы в одно из величайших государств в истории – империю Александра Македонского, названного потомками Великим.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Это список наиболее полезных горячих клавиш (полный список см. далее):

- I: Отображение информации о выбранном воине, влючая его боевые возможности, способы их усовершенствования и другие данные, с помощью которых вы сможете более эффективно координировать действия воинов. Повторное нажатие на клавишу закроет это меню

- M: Переключение режимов мини-карты (стандартный/уменьшенный/скрытый). При нажатии на клавишу размер миникарты уменьшится в 4 раза, что позволит видеть бо́льшую часть экрана. Повторное нажатие на клавишу закроет мини-карту

- F5: Отображение красным цветом непроходимых зон на карте. Это могут быть здания, высокие горы, узкие проходы и т. д. Чтобы скрыть выделение, нажмите клавишу еще раз

- F6: Включить/выключить полупрозрачность зданий

- F7: Изменить позицию камеры (ближе/дальше)

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

ВЫБОР ВОИНОВ:

- Z: Выбор всех воинов одного типа в пределах экрана
- Ctrl+Z: Выбор всех воинов одного типа на карте
- Ctrl+A: Выбор всех воинов
- Ctrl+B: Выбор всех зданий
- Ctrl+S: Выбор всех кораблей
- Page Up/Page Down: Плавное приближение/

удаление камеры

КОМАНДОВАНИЕ ВОЙСКАМИ:

- A: Атака/агрессивный режим
- S: Режим движения
- D: Защитный режим

ИНФОРМАЦИЯ О ВОИНАХ:

- Alt: Отображать показатели здоровья всех воинов
- Ctrl+Shift: Отображать показатели строя
- Клавиша /: Скрыть/отобразить показатели урона

БЫСТРЫЙ ДОСТУП К ВОИНАМ:

- Ctrl+1…0: Присвоение воину или группе воинов номера для быстрого доступа
- 1…0: Немедленный выбор воина/отряда с соответствующим номером

РЫНОК:

- Shift + кнопка количества ресурса (100, 1 000, 10 000 или 100 000): Умножение количества на 100

СКРИНШОТ:

- F11: Сделать скриншот

ИГРА:

- F8: Открыть окно помощи
- Pause: Остановить игру
- Пробел: Центрирование экрана на последнем событии
- Home: Переместить камеру в исходное положение
- Esc: Пропустить видеоролик или заставку

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

Вы начинаете игру с группой крестьян (1) .

Нажав левую кнопку мыши, выделите группу крестьян. После этого в левом нижнем углу появится информация о крестьянах и иконки с действиями, которые могут ими выполняться (5). Такой же принцип используется для всех юнитов в игре.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

Над интерфейсом крестьянина (5) будут появляться текущие текстовые сообщения, уведомляющие, например, о завершении постройки здания, выполнении усовершенствования и т. д. Постройка зданий – основная функция крестьян. Выбрав крестьян, щелкните по иконке Городского центра (первая слева), чтобы вызвать мигающую модель городского центра. Выберите подходящее место, и, нажав левую кнопку мыши, прикажите крестьянам приступить к постройке.



Внимание! Пока вы не закончите постройку городского центра или любого другого здания, предоставляющего место для размещения юнитов, либо если все имеющееся место будет заполнено, индикатор населения в правом верхнем углу экрана будет мигать красным (2).

Чтобы развивать экономику и армию (сооружать здания, готовить войска, проводить усовершенствования и т. д.) необходимы ресурсы. Крестьяне – главная трудовая сила: они собирают урожай, рубят дрова, добывают полезные ископаемые. В игре существует 5 основных ресурсов: дерево, еда, камень, золото и железо; количество ресурсов, которыми вы располагаете, можно увидеть в верхней части игрового экрана (2).

В правом нижнем углу экрана (3) указывается время игры, имена игроков и количество набранных очков.

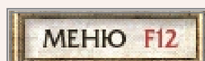
В начале игры бóльшая часть поверхности карты скрыта от игрока туманом войны – но, направляя войска в неисследованные участки, можно постепенно открывать карту. Мини-карта, отображаемая в правом нижнем углу (4), поможет эффективно контролировать территорию, координировать действия ваших воинов, а также быстро переместить камеру в другой сектор карты. Чтобы перейти к другому участку карты, выберите его на мини-карте и щелкните левой кнопкой мыши.

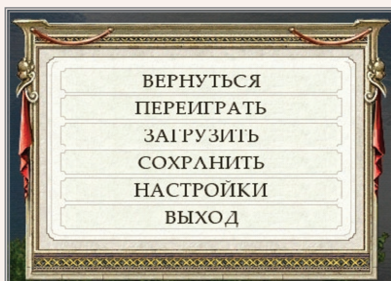
Мини-карта также позволяет совмещать руководство военными операциями на вражеской территории с развитием экономики и постройкой новых воинов.



Выбранные воины/здания на мини-карте выделены желтым. Когда противник атакует ваши войска, крестьян или здания, на мини-карте в точке, где находятся эти объекты, появляется красный квадрат; в тот же момент раздается звуковой сигнал. Мини-карта может функционировать как в стандартном, так и в уменьшенном режиме: чтобы переключиться с одного на другой, нажмите на клавишу M на клавиатуре. Повторным нажатием на эту клавишу можно отключить мини-карту.

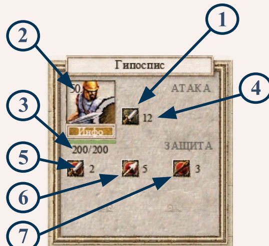
Дополнительная иконка, расположенная в верхней части экрана, позволит зайти в игровое меню, где вы сможете начать миссию заново, сохранить игру, загрузить ранее сохраненную игру, изменить настройки игры или выйти в главное меню. Игровое меню также вызывается нажатием на клавишу F12.





ИНТЕРФЕЙС ВОИНОВ

При выборе какого-либо воина в левой нижней части экрана появится информация о нем.



1. Тип воина

2. Количество выбранных воинов

3. Очки жизни воина или среднее количество очков отряда

4. Сила атаки воина

5. Защита воина от рубящего оружия (например, меч)

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc. Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3. Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

6. Защита воина от проникающего оружия (например, стрелы)

7. Защита воина от дробящего оружия (например, булава)

ИНФОРМАЦИЯ О ВОИНАХ



Чтобы просмотреть информацию о выбранном воине, нажмите клавишу I. В первом разделе указаны параметры воина, такие как тип, основные характеристики и краткое описание; здесь же отображается иконка воина. Во втором и трерьем разделах находится более подробная информация о воине – к примеру, стоимость его постройки, бонусы, возможные усовершенствования и т. д.

В четвертом разделе находится информация о характеристиках защиты воина и проведенных усовершенствованиях. В пятом разделе содержится детальная информация о возможностях каждого воина и о количестве бонусов, которое он может набрать. В шестом разделе размещен список усовершенствований, которым подвергся воин. В седьмом – историческая информация о данном воине.

ИНТЕРФЕЙС ГЕРОЕВ

При выборе героя на экране появляются особые иконки.

Первая иконка отображает глобальный бонус героя, который действует на область всей карты, пока герой жив.

Вторая иконка отображает локальный бонус героя, который действует только в определенном радиусе от него. Чтобы увидеть пределы действия данного бонуса, наведите курсор на иконку.

Третья иконка отображает временный бонус героя. Данный бонус действует только ограниченный период времени; чтобы активировать его, щелкните по иконке. Бонус может быть за-

действован только в том случае, если иконка не серого цвета (если иконка посерела, полоска под ней покажет время, необходимое для возобновления действия бонуса).



ИНТЕРФЕЙС ЗДАНИЙ

Здания в игре имеют одинаковый интерфейс.

Так, при выборе здания академии в левом нижнем углу экрана появится соответствующая иконка. Чтобы произвести усовершенствование здания или построить в нем войска, щелкните левой кнопкой мыши по соответствующей иконке.

Процесс усовершенствования займет некоторое время. При повторном щелчке мышью по иконке вы увидите заполняющуюся зеленым полоску, расположенную справа от нее – эта полоска показывает степень выполнения усовершенствования.

Пока усовершенствование не завершено, его можно отменить и вернуть все затраченные на него ресурсы. Чтобы отменить усовершенствование, щелкните правой кнопкой мыши по его иконке.



Для каждого усовершенствования необходимо иметь определенный запас ресурсов. Если ресурсов недостаточно, на экране появляется текстовое сообщение, где указано, каких именно ресурсов не хватает.

Постройка (найм) воинов повторяется автоматически. Полоска постройки воинов идентична полоске усовершенствования. Когда она доходит до конца, это означает, что воин готов, и тот выходит из здания. Как только завершена постройка воина, автоматически начинается постройка следующего. Постройку воина также можно отменить в любой момент, щелкнув по его иконке правой кнопкой мыши.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc. Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3. Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

Постройка воинов связана с затратами ресурсов. Если таковых недостаточно, она прекращается. Процесс постройки может также прерваться, если не хватает мест для их размещения. В этом случае индикатор населения в правом верхнем углу экрана будет мигать красным.

В игре предусмотрена возможность постройки нескольких воинов разных типов в одном здании. Для этого нужно просто щелкнуть по соответствующим иконкам, которые будут появляться одна за другой после выбора здания. Когда воин готов, автоматически будет заказан воин следующего типа – и так до тех пор, пока не будут готовы воины всех выбранных типов. Далее процесс повторяется, начиная с воина первого типа. Для постройки только одного воина определенного типа нажмите и удерживайте клавишу Ctrl.

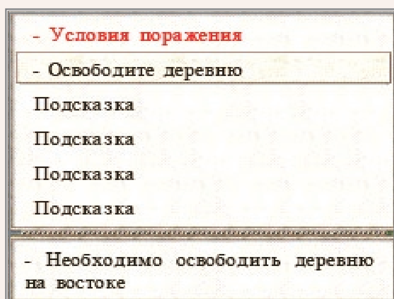
ПАНОРАМНЫЙ ВИД

Чтобы переключиться в панорамный вид, нажмите на клавишу F7. В этом режиме вы сможете не только наслаждаться пейзажем, но и по-прежнему выбирать войска и управлять ими, проводить усовершенствование зданий и т. д. Панорамный вид помогает лучше понять общую ситуацию во время сражения и контролировать все сектора боевых действий. Чтобы переключиться в обычный режим, нажмите F7 еще раз.



ЦЕЛИ МИССИИ

В каждой миссии имеется несколько целей. Вы можете детально ознакомиться с каждой из них, если щелкнете мышью по списку задач в верхнем левом углу экрана. Выполненная миссия выделена серым цветом.



ПОМОЩЬ

Чтобы получить помощь в ходе игры, нажмите на F8.

Окно помощи разделено на три раздела. В первом окне дается информация о текущих заданиях и отмечается, выполнены они или нет. Во втором окне сохранены все состоявшиеся диалоги, из которых можно получить детальную информацию о ситуации. В третьем окне даются подсказки, как более эффективно можно завершить данную миссию.



ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

СИСТЕМА ПОЛУЧЕНИЯ ОПЫТА

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА ВОИНАМИ

В любом из режимов игры за победу над противником воин получает очки опыта. Это повышает уровень воина и дает ему некоторые бонусы.

УБИТО ВРАГОВ	УРОВЕНЬ	БОНУС АТАКИ	БОНУС ЗАЩИТЫ
Менее 4	«НОВИЧОК»	по умолчанию	по умолчанию
От 4 до 9	«ВЕТЕРАН»	+2	+2
10 и больше	«ЭЛИТА»	+5	+5

Повышение уровня воина осуществляется автоматически по мере приобретения опыта.

Внимание! Воин получает бонусы только в составе отряда.

ОПЫТ ОТРЯДОВ

При объединении в отряд воинов разных уровней, уровень отряда рассчитывается как среднее значение опыта его солдат. Например, в отряде 100 воинов и общее число поверженных ими врагов равно 400; в таком случае уровень отряда – «ветеран». Если отряд расформирован, каждый воин сохраняет свой индивидуальный уровень.

Чтобы посмотреть уровень отряда, нажмите Ctrl+Shift.

ОПЫТ ГЕРОЕВ (В КАМПАНИЯХ)

В зависимости от стиля игры вы можете набрать разное количество очков опыта. Полученный опыт используется для усовершенствования бонусов ваших героев.

Количество получаемого опыта зависит от:

- времени прохождения миссии;
- количества выполненных заданий и их сложности;
- количества и типа уничтоженных вражеских воинов и понесенных вами потерь.

По завершении миссии вам сообщат о количестве набранного опыта,

а в начале следующей миссии дадут возможность улучшить бонусы героев.

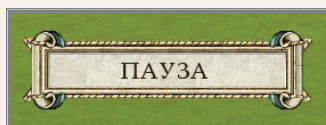


СРАЖЕНИЯ, ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ И МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ

В одиночных сражениях и миссиях, а также в многопользовательских режимах игры герои получают опыт только за уничтожение вражеских юнитов. Количество получаемого опыта зависит от типа юнита. Улучшение бонусов героев производится в интерфейсе игры. После того как герой наберет достаточно очков опыта, в появившемся окне, вы сможете произвести необходимые изменения.

ПАУЗА

Вы можете остановить игру в любой момент, нажав Pause. В режиме одиночной игры во время паузы также можно отдавать приказы своим воинам. Эти приказы будут выполнены сразу после того, как вы повторно нажмете Pause и возобновите игру.



ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

КАМПАНИЯ



В игре доступно 4 кампании. Каждая кампания состоит из ряда миссий, связанных между собой сюжетной линией – т. е. необходимо пройти миссию, чтобы получить доступ к следующей. Уровень сложности увеличивается с каждой последующей миссией. Чтобы перейти к следующей миссии, необходимо переместить главного героя – Александра или главу другой нации – в следующий сектор на глобальной карте. Также в меню кампании можно выбрать другой уровень сложности, начать следующую миссию или вернуться в меню одиночной игры.

КАК НАЧАТЬ КАМПАНИЮ

Выберите пункт Одиночная игра в главном меню. Далее выберите пункт Кампания, чтобы перейти к списку всех кампаний.

Внимание! Вначале вам доступна только кампания за Александра Македонского. После завершения кампании за Александра будет открыт доступ к кампаниям за властителей Персии, Индии и Египта.

Перед началом любой из миссии кампаний вы можете ознако-

миться с краткой исторической информацией, относящейся к данной миссии.



КАК НАЧАТЬ ОДИНОЧНУЮ МИССИЮ

Выберите пункт Одиночная игра в главном меню. Далее выберите пункт Миссии, чтобы перейти к их списку.

Здесь можно выбрать миссии, не связанные ни с одной из кампаний.

КАК НАЧАТЬ СРАЖЕНИЕ

Выберите пункт Одиночная игра в главном меню. Далее выберите пункт Сражение, чтобы перейти к их списку.

В данном режиме можно играть против компьютера на готовой или случайным образом сгенерированной карте. В отличие от миссий и кампаний, в этом режиме отсутствует сюжетная линия: вы просто должны одержать победу над всеми оппонентами. До начала игры можно задать некоторые установки: нацию, за которую будете играть, количество оппонентов, уровень сложности, начальные ресурсы и т. д. (более подробно о настройках случайной карты см. ниже).

ИГРА НА СЛУЧАЙНОЙ КАРТЕ

Выберите в главном меню пункт Одиночная игра. Далее выберите пункт Сражение, чтобы задать установки игры. Чтобы получить помощь по каждой из установок, некоторое время удерживайте на ней курсор. По завершении настройки, нажмите Начать, чтобы начать игру.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

ВЫБОР НАЦИИ

В меню сражений вы можете выбрать любую из четырех наций. Каждая нация имеет уникальные экономические характеристики, войска и усовершенствования, а соответственно, и набор как преимуществ, так и недостатков. Это делает выбор тактик – как в сражениях на суше, так и на воде – чрезвычайно разнообразным. Вы можете самостоятельно задать нацию для компьютерного оппонента или оставить ее определение на усмотрение компьютера.

ВЫБОР КАРТЫ

Во время сражения можно играть как на готовой, так и на случайно генерируемой карте. Случайно сгенерированные карты никогда не повторяются, что дает практически неограниченное их количество. Для генерируемой карты можно задать следующие параметры: количество и тип изначально присутствующих войск, тип ландшафта, ресурсы, условия победы, лимит игрового времени, размер карты и ее закрытость («туман войны»).

СТАРТОВЫЕ НАСТРОЙКИ

Они позволяют задать начальные параметры игры. Доступны следующие настройки:

КРЕСТЬЯНЕ

Позволяет изменить количество крестьян, предоставляемое в самом начале игры.

10 крестьян - начинается с группой крестьян, составляющей 10 человек.

20 крестьян – начинается с группой крестьян, составляющей 20 человек.

МЕСТНОСТЬ

Определяет соотношение суши и воды на основе реального ландшафта. От типа местности зависит и расположение мест будущих битв.

СУША: бóльшую часть карты занимает суша, на которой кое-где расположены небольшие водные бассейны.

ОСТРОВА: отдельные острова, окруженные водой.

РЕСУРСЫ

Определяет начальное количество ресурсов у вас и ваших оппо-

нентов. Количество начальных ресурсов влияет на скорость развития: чем их меньше, тем медленнее будет развиваться ваша нация.

ДЕРЕВНЯ: минимальное количество ресурсов.

ГОРОД: увеличенное количество ресурсов для более быстрого развития.

ИМПЕРИЯ: ресурсов достаточно для очень быстрого развития.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Можно установить различные условия победы.

ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР: сторона проигрывает, если ее городской центр будет разрушен.

ОЧКИ: победителем становится тот, кто успел набрать большее количество очков за определенный промежуток времени. В данном режиме очки распределяются между игроками по следующей схеме:

- при постройке нового воина игрок получает очки, эквивалентные ценности воина;
- при убийстве вражеского воина, игрок получает очки, эквивалентные ценности воина, умноженные на 3;
- при потере своего воина игрок теряет очки, эквивалентные ценности воина, умноженные на 2.

ШАХТЫ: для победы захватить бóльшую часть территории за установленный промежуток времени; размеры территории определяются количеством шахт, которыми вы владеете.

ГЕРОИ: чтобы победить, нужно уничтожить всех вражеских героев.

ВРЕМЯ:

Можно выбрать одну из 4 настроек:

- 30 минут;
- 45 минут;
- 60 минут;
- неограниченный.

РАЗМЕР КАРТЫ

Вы можете выбрать игру на стандартной или на уменьшенной карте.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

ТУМАН ВОЙНЫ

Можно включить или же отключить эту опцию. Когда «туман войны» отключен, вы можете видеть всю карту.

ЮНИТЫ

Каждая нация имеет уникальный набор юнитов. Юниты в игре – это и крестьне, и воины, и осадные машины, и корабли. У каждого из них есть личные параметры атаки, защиты, оружия и действий. Знание возможностей воинов и их правильное использование позволит вам выигрывать битвы с минимальными потерями, поднимать боевой дух и увеличивать опытность своих войск.

Внимание! Информацию о ресурсах, которые необходимы для постройки юнитов, можно получить во время игры, нажав клавишу I.

ВЫБОР И ДВИЖЕНИЕ ЮНИТОВ

Контроль воинов осуществляется в два этапа: первый - выбор воина, второй- отдача ему приказа.

Для того чтобы выбрать воина, необходимо щелкуть на нем левой кнопкой, воин будет выделен желтой рамкой. В левом нижнем углу экрана появится интерфейс воина.

Для выбора группы воинов, удерживая левую кнопку мыши, нарисуйте прямоугольник вокруг этой группы. Все выбранные воины будут отмечены, что подтверждает выбор.



Чтобы выбрать всех воинов одного типа в пределах экрана, необходимо дважды щелкуть по воину данного типа.

Чтобы выбрать всех воинов одного типа на всей карте, выберите воин и нажмите Ctrl+Z.

Чтобы выбрать всех воинов, нажмите Ctrl+A.

Чтобы выбрать все корабли, нажмите Ctrl+ S.

При выборе воинов разных типов или же разных отрядов вы увидите отдельные иконки для воинов каждого типа и для каждого отряда. Можно выбрать определенного воина/отряд, щелкув по его иконке.

Если в игре участвуют один или несколько героев, то в левой части экрана появится иконка для каждого из них. Выбрать героя можно, щелкув по его иконке. Двойной щелчок по иконке героя переместит камеру к нему. Если героя атакуют, его иконка будет мигать красным.

Для перемещения воина (воинов) выберите соответствующую иконку и правой кнопкой мыши укажите на карте пункт назначения. Если вы хотите, чтобы по достижении пункта назначения воин развернулся в определенном направлении, щелкните правой кнопкой мыши на карте и, удерживая ее, нарисуйте линию в желаемом направлении (вы увидите желтую стрелку, направленную от пункта назначения в сторону воина; он будет двигаться к месту, где начинается стрелка, и повернется в направлении, которое она указывает). Чтобы воин начал движение, отпустите правую кнопку мыши.

КРЕСТЬЯНЕ

Крестьяне – основа вашей экономики. Основными их задачами являются:

СТРОИТЕЛЬСТВО

Нажмите на иконку здания, выберите место для его постройки, щелкните на этом месте левой клавишей мыши, чтобы строительство началось.

РЕМОНТ ЗДАНИЙ



Крестьяне могут ремонтировать поврежденные здания. Выберите одного или нескольких крестьян и наведите курсор на такое здание. Щелкните по нему правой кнопкой мыши, чтобы ремонт начался. Как только вы наведете курсор на поврежденное здание, он превратится в индикатор ремонта.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Каждый крестьянин может добывать любой из пяти представленных в игре ресурсов. Для этого крестьянам необходимы определенные здания – так, мельница предназначена для сбора еды, а в шахте добывают золото и железо. Чтобы увеличить добычу дерева и камня, следует соорудить поблизости от мест размещения данных ресурсов склад – это повысит скорость работы крестьян. Существуют также некоторые усовершенствования, позволяющие сделать процессы уборки урожая и добычи полезных ископаемых более эффективными.

Чтобы начать добычу ресурса, наведите на него курсор и, когда тот изменит свой вид, щелкните правой кнопкой мыши.



Курсор указывает, что выбранные крестьяне будут рубить дерево.



Курсор указывает, что выбранные крестьяне будут ломать камень.



Курсор указывает, что выбранные крестьяне будут со бирать урожай.



Курсор указывает, что выбранные крестьяне зайдут в шахту.

Внимание! Построив шахту, крестьяне автоматически спустятся в нее и начнут добывать содержащиеся в ней ресурсы – золото или железо. Если количество крестьян, задействованных в постройке шахты, меньше ее вместимости (вначале – не более 5 крестьян), то с помощью этого курсора можно направить в шахту дополнительное количество крестьян. Со временем также можно усовершенствовать шахту, чтобы ее вместимость увеличилась.

ВОЕННЫЕ ЮНИТЫ

Военные юниты охраняют базу, сражаются с войсками противника и являются ключом к победе. Каждая нация имеет уникальный набор военных юнитов, причем каждый из них обладает личными параметрами и выполняет определенные функции.

Для каждого воина существует определенный набор команд. Эти команды можно отдавать с помощью иконок в левой нижней части экрана. Рассмотрим возможные приказы подробнее на примере воина-гипосписа.

АГРЕССИВНОЕ СОСТОЯНИЕ: воин будет атаковать и преследовать врага независимо от ситуации.

ПОХОДНОЕ СОСТОЯНИЕ: воин будет атаковать и преследовать врага, только когда воин будет неподвижен. Воин также не будет атаковать врага, если получит приказ атаковать во время движения.

ЗАЩИТНОЕ СОСТОЯНИЕ: воин не будет преследовать врага, а станет только обороняться.



ОТРЯДЫ

Воинов можно использовать поодиночке, а можно объединить в отряд. Команда Создать отряд позволяет создать отряд из выбранной группы солдат.

Для формирования отряда необходимо иметь достаточное количество воинов – например, для этого потребуется минимум 36 пехотинцев или 20 кавалеристов. Если несколько солдат погибают, отряд не распадается, пока в нем не останется меньше 12 воинов. Ослабленный отряд может быть доукомплектован: для этого выберите отряд и нажмите клавишу F или щелкните по иконке Плюс. Чтобы распустить отряд, щелкните по соответствующей иконке.



ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc. Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3. Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

КОМАНДОВАНИЕ ОТРЯДАМИ

Выбрав отряд, вы можете отдать ему следующие приказы:

ИЗМЕНИТЬ СОСТОЯНИЕ ОТРЯДА

С изменением состояния будет изменяться форма отряда. Более подробно состояния отрядов описаны в пункте Военные юниты.

ИЗМЕНИТЬ ПЛОТНОСТЬ ОТРЯДА

Можно увеличить или же уменьшить плотность отряда – это позволит либо сконцентрировать силы, либо занять войсками бóльшую территорию. Менее плотные отряды не столь уязвимы для атаки осадных машин, например катапульт.

УКРЕПИТЬ ОТРЯД

Отдайте этот приказ, если отряд понес большие потери – отряд пополнится находящимися поблизости воинами того же типа.

РАСФОРМИРОВАТЬ ОТРЯД

После расформирования отряда вы можете создать из этих воинов новое подразделение.

БОЕВОЙ ДУХ ОТРЯДА

Отображает текущее состояние боевого духа отряда.

ПРЕИМУЩЕСТВА ОТРЯДОВ

Формирование отрядов дает вашей армии ряд преимуществ.

- В отряде воины гораздо сильнее – они получают бонусы атаки и защиты.
- Появляются новые тактические приемы и позиционные преимущества: различные отряды и их бонусы позволяют использовать солдат максимально эффективно.
- Упрощается управление большим количеством войск: достаточно один раз нажать на иконку отряда, чтобы выбрать всех солдат, состоящих в нем.
- Повышается боевой дух: в составе отряда воины получают бонусы боевого духа.
- Усиливается защита: как только отряд получил приказ удерживать позиции (защитное состояние), он получает бонусы

атаки и защиты, что позволяет ему противостоять даже более численному противнику.

- Появляется возможность создавать армии: все отряды можно объединить вместе, и все это войско будет легко контролироваться одним щелчком мыши.

ОПЫТ И БОЕВОЙ ДУХ

Побеждая, отряды получают опыт; это делает их более эффективными в последующих боях. Очень важно заботиться о самых лучших и самых опытных солдатах, так как в дальнейшем они составят элиту вашей армии.

Боевой дух также играет очень важную роль. В игре реализована сложная система боевого духа, который оказывает сильное влияние на исход битв. Показатели боевого духа постоянно изменяются под воздействием различных факторов, как то: присутствие во главе армии героя, уровень потерь, совершаемые маневры и т. д.

При нажатии Ctrl+Shift вы получите отчет о состоянии отряда. Будет отображена следующая информация:

- Потери отряда представлены уровнем заполнения цветом кружочка, размещенного над отрядом. Например, в данном случае отряд несет потери (2).

- Уровень опыта показывают зеленые точки под кружком. Так, к примеру (1) – отряд новичков, (2) – ветераны, и (3) – элита.

- Уровень боевого духа показан голубыми точками под кружком.



- Любой эффект от присутствия героев отражается внизу под кружком. Например, у этой группы (4) наблюдается значительный подъем боевого духа благодаря присутствию Александра.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

СЕТЕВАЯ ИГРА

В игре по локальной сети или через Интернет одновременно может участвовать до 7 игроков. Они могут создавать сетевые игры или присоединяться к различным их типам; разнообразие в данном случае достигается изменением настроек. Так, первый игрок (сервер) создает сетевую игру, а остальные игроки (клиенты) присоединяются к ней. Создавать игровой сервер рекомендуется игроку с самым мощным компьютером.

СОЗДАНИЕ СЕТЕВОЙ ИГРЫ И ПОДКЛЮЧЕНИЕ К НЕЙ

Когда игра загрузится, выберите в главном меню пункт Интернет. Вы попадете в оболочку игры в Интернете, после чего увидите окошко с логином, в которое необходимо ввести ваше регистрационное имя. Если ваш аккаунт уже определен, выберите Войти, чтобы присоединиться к игре. Если нужно изменить аккаунт, выберите Изменить аккаунт; в появившемся окошке определите ваш аккаунт, далее выберите Войти. Вы также можете изменить ваш профиль без создания нового аккаунта: для этого выберите Редактировать профиль и введите новую информацию.

Чтобы создать новый аккаунт, выберите Редактировать прфиль, далее выберите Новый аккаунт. Введите вашу информацию и нажмите Зарегистрироваться.

Внимание! Если на вашей версии игры еще не играли через Интернет, то при выборе пункта Интернет вы автоматически попадете в раздел создания нового аккаунта.

Вы также можете загрузить ваш профиль с сервера игры, если он уже был создан – для этого выберите пункты Изменить аккаунт и появившийся вслед за тем Старые данные. Введите ваш никнэйм, пароль и регистрационный номер игры, далее выберите Войти. Если введенная вам информация верна, то ваши данные будут загружены в компьютер с сервера, включая все детали и очки.

Внимание! Каждый раз, когда вы изменяете профиль или создаете новый аккаунт, не забывайте вводить индивидуальный регистрационный номер игры. За этим номером закреплен только 1 аккаунт.

Выбрав в меню пункт Войти, вы попадаете в оболочку игры в Интернете – в раздел Настройка игры. В правой стороне экрана вы увидите меню со списком игроков; внизу будет расположе-

но окно чата и меню последних голосований; в центре – список игр, к которым можно подключиться. Под перечнем всех игр расположены кнопки Обновить и Создать. При выборе пункта Обновить будет отображен список всех последних игр на данном сервере (обновление проводится автоматически каждые 30 секунд). Чтобы войти в уже созданную игру, щелкните по ней мышью.

НОВОСТИ И СОБЫТИЯ

В этом разделе вы сможете узнать последние новости об усовершенствованиях и событиях, произошедших в интернет-игре. Слева от окошка новостей находится список доступных подразделов – например, при выборе пункта Наказания откроется список игроков, наказанных или забаненных. В оболочке интернет-игры существует встроенный форум, куда вы можете отсылать свои сообщения и читать сообщения других игроков; здесь же доступна возможность создания новых тем.

СПИСОК ИГРОКОВ

В этом разделе находится список всех игроков, зарегистрированных на игровом сервере. Данные игрока включают: его имя, страну, текущий счет и ранг. Чтобы получить эту информацию, просто щелкните мышью по имени игрока.

Здесь же можно читать письма от других игроков, а также перейти к Списку кланов, где содержится информация обо всех кланах игры, датах их создания, информация о количестве членов клана и его основателе, а также общий/средний счет каждого клана. Чтобы получить более подробную информацию о клане, просто щелкните мышью по его имени.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

В данном разделе находится список всех созданных и доступных игр. Просто выберите понравившуюся вам игру, щелкните по ней мышью и вы автоматически переместитесь в комнату игр, где сможете общаться с теми, кто также вошел в эту игру. Выберите понравившуюся вам нацию и приготовьтесь к бою.

Чтобы создать новую игру в Интернете, выберите пункт Создать. В появившемся окне выберите имя вашей игры, количество игроков, тип игры и пароль (если это необходимо). После этого вы автоматически перейдете в комнату созданной вами игры, где сможете изменить ландшафт, количество крестьян и ресурсов, условия победы, размер карты, лимит времени и

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

включить/выключить «туман войны». После того, как все настройки будут заданы, выберите нацию и подождите, пока остальные игроки присоединятся к вашей игре. Когда все будут готовы, нажмите Старт.

СЧЕТ ОЧКОВ ИГРЫ

В этом разделе можете посмотреть списки последних игр, их участников, а также количество очков, заработанных каждым игроком. Чтобы переключаться между страницами списка, используйте пункт Следующий.

В правом нижнем углу экрана в оболочке интернет-игры находятся семь кнопок-функций, которые значительно расширят ваши возможности в использовании оболочки интернет-игры.

- Первая кнопка позволяет отправлять ваше сообщение, напечатанное в окошке для сообщений (это также можно сделать при помощи клавиши Enter).

- Вторая кнопка включает/выключает режим, определяющий пользователей по версии. Если этот режим включен, вы будете получать сообщения только от тех игроков, которые используют ту же версию игры «Александр», что и вы.

- Третья кнопка включает/выключает фильтр Приват. Если фильтр включен, вы будете получать только приватные сообщения, а общий чат система будет игнорировать.

- Четвертая кнопка позволяет получить информацию о выбранном игроке, личные детали, общий счет его очков и ранг.

- Пятая кнопка позволяет подключиться к игре, созданной выбранным игроком (в том случае, если тот уже создал игровую комнату).

- Шестая кнопка позволит игнорировать сообщения, которые поступают от определенного пользователя. Чтобы задействовать эту опцию, выберите пользователя из списка, щелкните по этой кнопке мышью, и вы больше не будете получать сообщения от этого игрока.

- Седьмая кнопка позволяет создавать приватные сообщения любому игроку из списка. Выберите получателя, щелкните по этой кнопке мышью, и все сообщения, которые вы вводите и отсылаете, будут прочитаны только этим пользователем.

СТАБИЛЬНОСТЬ СОЕДИНЕНИЯ

Вы можете не испытывать проблем с подключением во время сетевой игры по локальной сети или в Интернете, но бывают моменты, когда соединение прерывается или скорость его падает. Снижение скорости соединения может повлиять на скорость игры, а обрыв соединения может прервать ее ход. Если это случится, вы можете выйти из игры и продолжить ее, загрузив сохраненный файл. Чтобы продолжить прерванную игру:

1. Следуйте всем пунктам, описанным в разделе Создание сетевой игры и подключение к ней.

2. Выберите Загрузить, далее выберите сохраненный файл и нажмите OK.

Прерванная сетевая игра будет продолжена.

Внимание! Чтобы восстановить сетевую игру, количество участвующих в ней игроков и их имена должны соответствовать настройкам прерванной игры.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА СЕТЕВЫХ ИГР

Сетевая игра может быть сохранена или загружена в любое время.

Для того, чтобы сохранить игру:

1. Выберите Сохранить Игру.

2. Введите имя файла для сохранения текущей игры.

3. Нажмите Сохранить.

Вы также можете использовать кнопку Меню в правом верхнем углу экрана, чтобы загрузить игру:

1. Следуйте указаниям, описанным в пунктах по созданию сетевой игры.

2. Выберите пункт Загрузить.

3. Выберите необходимый файл и нажмите Загрузить.

Внимание! Чтобы восстановить сетевую игру, количество участвующих в ней игроков и их имена должны соответствовать настройкам прерванной игры.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

ИГРА В ИНТЕРНЕТЕ

Благодаря множеству настроек вам как игроку доступно множество различных вариаций многопользовательской игры через Интернет.

Сначала убедитесь, что ваш компьютер подключен к сети Интернет. Чтобы полностью использовать все преимущества игры в Интернете, ваш компьютер должен иметь уникальный IP-адрес. Поскольку при отсутствии такого адреса или при наличии фаерволла у вас могут возникнуть проблемы с некоторыми опциями, такими как создание вашей собственной интернет-игры. В этом случае свяжитесь с вашим интернет-провайдером.

Чтобы начать игру в Интернете, выберите пункт Интернет в главном меню. Вы попадете в оболочку интернет-игры, где увидите ваш профиль. Если это ваша первая игра в Интернете, перед ее началом вам придется заполнить анкету прфиля.

ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc.
Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3.
Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.









ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. Все права защищены. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc. Software © 2004 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Название IMF3 и логотип IMF3 являются зарегистрированными торговыми марками IMF3. Название Intermedia и логотип Intermedia являются зарегистрированными торговыми марками Intermedia. Название Ubisoft и логотип Ubisoft являются зарегистрированными торговыми марками Ubisoft Entertainment.
Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Разработчик GSC Game World. «Александр» © 2004 GSC World Publishing.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.